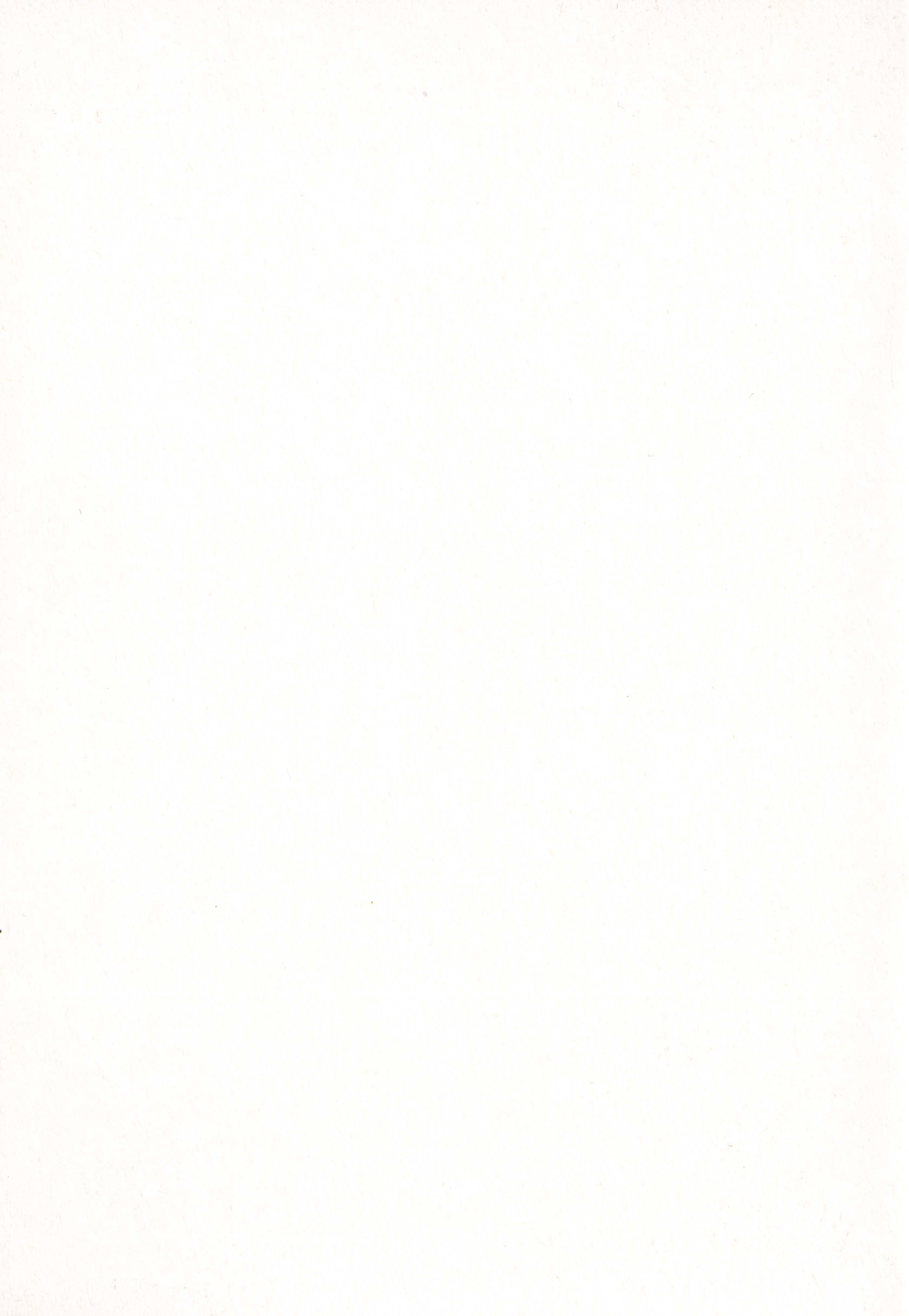
informaticus

... und Informatik wird zum Abenteuer

HEUREKA® Klett





HEUREKA-Klett Softwareverlag GmbH, Stuttgart

Informaticus ... und Informatik wird zum Abenteuer
ISBN 3-12-135080-3

Garantie: Die Datenträger werden vor der Auslieferung von uns geprüft. Technisch fehlerhafte Datenträger werden innerhalb von 4 Wochen nach Erwerb kostenlos umgetauscht. Beanstandete Software bitte mit Rechnungskopie senden an: HEUREKA-Klett Softwareverlag GmbH, Bestellservice, Postfach 1170, 71398 Korb

... UND LERNEN WIRD ZUM ABENTEUER

Mit unseren Lernadventures machen wir das fast Unmögliche wahr: Lernen mit Spaß und Spannung. Oder umgekehrt: ein spannendes Spiel und nebenbei gibt's jede Menge lehrreiche Erfahrungen. Egal von welcher Seite Sie es anpacken, die einzigartige Verbindung von Elementen aus der Welt der Spiele und einer Lernsoftware wird auch Sie begeistern.

In einem Lernadventure schlüpfen Sie als Spieler in die Rolle des Helden oder der Heldin. Dieser erlebt eine Geschichte und wird auf seiner Mission mit mehr und weniger schwierigen Herausforderungen konfrontiert. Erst das Bestehen aller Gefahren, sowie das Lösen vieler Rätsel machen den weiteren Weg frei. Mit dem Erreichen des nächsten Levels ist nicht nur der virtuelle Held besser ausgestattet, auch Sie als Spieler werden erfahrener und beginnen Stück für Stück die Zusammenhänge jener Welt, durch die Sie sich bewegen, zu verstehen. Am Ende, nach dem Lösen aller Rätsel, ist das Adventure «geknackt» – Sie haben die Welt gerettet, den bösen Wissenschaftler unschädlich gemacht oder die Prinzessin befreit.

INFORMATICUS repräsentiert einmal mehr eine völlig neue Art, spielerisch seinen Wissenshorizont zu erweitern. Wieder nach dem Vorsatz: Weg vom Frontalunterricht, hin zum aktiven, erfahrungsorientierten Lernen.
Während des Spiels durch die spannende Handlung sind Sie nie auf sich alleine gestellt; es ist Ihnen als Spieler stets möglich, auf einen umfangreichen, wissenschaftlichen aufbereiteten Wissensteil zurückzugreifen, der Ihnen komplizengleich bei der Lösung der Rätsel und Probleme zur Seite steht. Die in den Szenen eingebundene „Hotspots" führen Sie direkt zu diesen interessanten, reich bebilderten Kapiteln.

Systemvoraussetzungen

PC

Windows 98SE/ME/2000/XP
Prozessor: 450 Mhz Pentium III
Hauptspeicher: 64 MB
Festplattenspeicher: 300 MB
CD: 16-fach CD-ROM-Laufwerk
Grafikkarte
Sound: Windows kompatible Soundkarte
Sonstiges: Quicktime 6 (wird mitgeliefert)

Mac

Ab System 8.6 – OS X kompatibel
Power PC ab G3, 400 Mhz Prozessor
Hauptspeicher: 64 MB
Festplattenspeicher: 300 MB
CD: 16-fach CD-ROM-Laufwerk
Grafikkarte
Soundkarte
Sonstiges: Quicktime 6 (wird mitgeliefert)

INSTALLATION

Legen Sie zur Installation die CD **INFORMATICUS CD1** in Ihr CD-ROM-Laufwerk und lassen sich den Inhalt der CD anzeigen! Unter Windows öffnen Sie dafür den Explorer, unter Mac doppelklicken Sie auf das CD-Symbol auf dem Desktop.

Beenden Sie vor der Installation alle anderen Programme. Mit einem Doppelklick auf das Programm Setup.exe starten Sie die Installation. Folgen Sie den dort gezeigten Anweisungen. Die Installation erfordert ca. 300 MB freien Festplattenplatz.

INFORMATICUS benötigt **Quicktime 6.0**. Sollte es auf Ihrem Rechner fehlen, so wird Ihnen dies angezeigt und auf Wunsch automatisch installiert.

INFORMATICUS wird unter Windows im Verzeichnis c:\programme\heureka\informaticus installiert, zusätzlich befindet sich das Icon im Startmenü in der Programmgruppe HEUREKA-Klett\informaticus.
Unter Mac wird **INFORMATICUS** im Verzeichnis c:\HEUREKA-Klett installiert. Im Verlauf der Installation haben Sie natürlich auch die Möglichkeit, ein anderes Verzeichnis für die Installation auszuwählen.

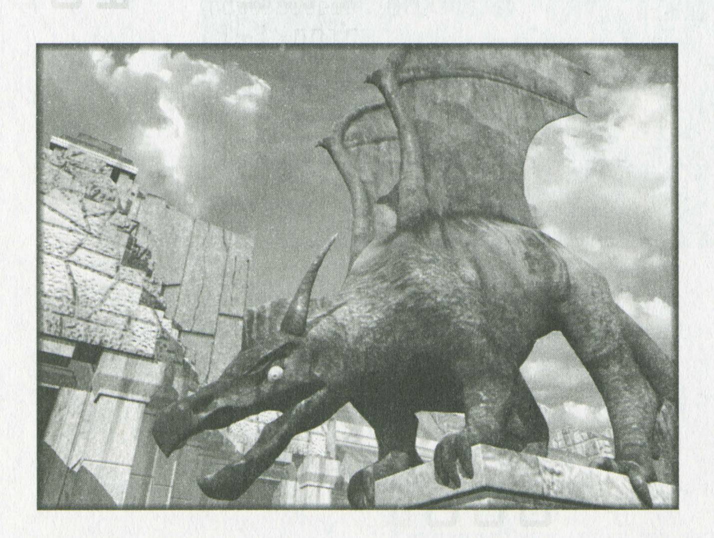



Alle Daten, die installiert werden, können mit der Deinstallation leicht wieder gelöscht werden. Klicken Sie dazu in der Programmgruppe HEUREKA-Klett\informaticus auf das Symbol **INFORMATICUS** – Deinstallation. (Nur für Windows)

STARTEN VON INFORMATICUS

Nach Beenden der Installation wird INFORMATICUS durch Doppelklick auf das Icon auf dem Desktop oder auf das Icon in der Programmgruppe HEUREKA-KLETT\INFORMATICUS gestartet. Legen Sie bitte vor Spielbeginn die CD-ROM INFORMATICUS CD 2 ein.

Zu Beginn des Spiels können Sie wählen, ob Sie ein neues Spiel beginnen oder ein zuvor gespeichertes Spiel weiterspielen möchten. Außerdem können Sie auch direkt in die Lernteilbereiche von INFORMATICUS einsteigen.



Das Hauptmenü

Nach dem Start von INFORMATICUS befinden Sie sich im Hauptmenü. Hier können Sie wichtige Programmeinstellungen vornehmen, Spielstände laden und speichern und direkt auf den Digitalen Wissensspeicher zugreifen. Das Hauptmenü ist auch aus dem Spiel heraus über das Spielmenü erreichbar.



Durch seitliche Bewegung der Maus versetzen Sie das Menü in eine Drehbewegung. Wenn der gewünschte Menüpunkt im Zentrum erscheint, können Sie ihn mit einem Klick auf die linke Maustaste aktivieren. Folgende Menüpunkte stehen Ihnen zur Verfügung:

Neues Spiel

Hier können Sie ein neues Spiel beginnen.

Beenden

Mit Klick auf BEENDEN verlassen Sie das Programm. Bitte vergessen Sie vorher nicht, Ihren Spielstand zu speichern. Eine Sicherheitsabfrage erinnert Sie daran.

SPIEL LADEN



Möchten Sie Ihr Spiel bei einem zuvor gespeicherten Spielstand wieder aufnehmen, so klicken Sie auf SPIEL LADEN. Die Liste aller gespeicherten Spielstände erscheint. Bei der Auswahl des gewünschten Spielstandes unterstützen Sie ein Miniaturbild der Spielszene und eine Datums- und Uhrzeitangabe. Wählen Sie einen Spielstand aus und klicken Sie danach erneut auf SPIEL LADEN. Sofort gelangen Sie an die ausgewählte Stelle im Spiel

Spiel sichern



Möchten Sie Ihren aktuellen Spielstand sichern, so klicken Sie auf SPIEL SICHERN. Oberhalb der Schaltfläche erscheint ein Miniaturbild der aktuellen Spielszene. Unterhalb der Schaltfläche wird ein Textfenster geöffnet. Dort haben Sie die Möglichkeit, einen individuellen Namen für Ihren Spielstand festzulegen oder aber den vorgegebenen Standardeintrag zu übernehmen.

Weiterspielen

Dieser Menüpunkt hat eine Doppelfunktion. Zum einen ermöglicht er Ihnen, nach dem Spielstart direkt den zuletzt gespeicherten Spielstand zu laden und das Spiel an dieser Stelle fortzusetzen. Wenn Sie keine Spielstände gespeichert haben, steht Ihnen dieser Menüpunkt nicht zur Verfügung.
Zum anderen ermöglicht er Ihnen die Rückkehr zum aktuellen Spiel, falls Sie das Hauptmenü aus dem Spiel heraus aktiviert haben.

LAUTSTÄRKE



Durch Bewegen der Maus über die Schaltflächen ATMO und GESAMT erscheint jeweils eine Lautstärkeskala mit einem rechteckigen Rollknopf. Durch Klicken und Ziehen des Rollknopfes können Sie die Gesamtlautstärke und die relative Lautstärke von Musik und Nebengeräuschen zur Sprachausgabe einstellen.

BLENDEN

Um die Blenden zwischen den einzelnen Bildern an- oder auszuschalten, klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche. Das Ausschalten der Blenden empfiehlt sich vor allem bei Computern, die nur über eine geringe Leistung verfügen.

LERNTEIL

Hier haben Sie direkten Zugriff auf den Digitalen Wissensspeicher von INFORMATICUS.

Die Geschichte von Informaticus

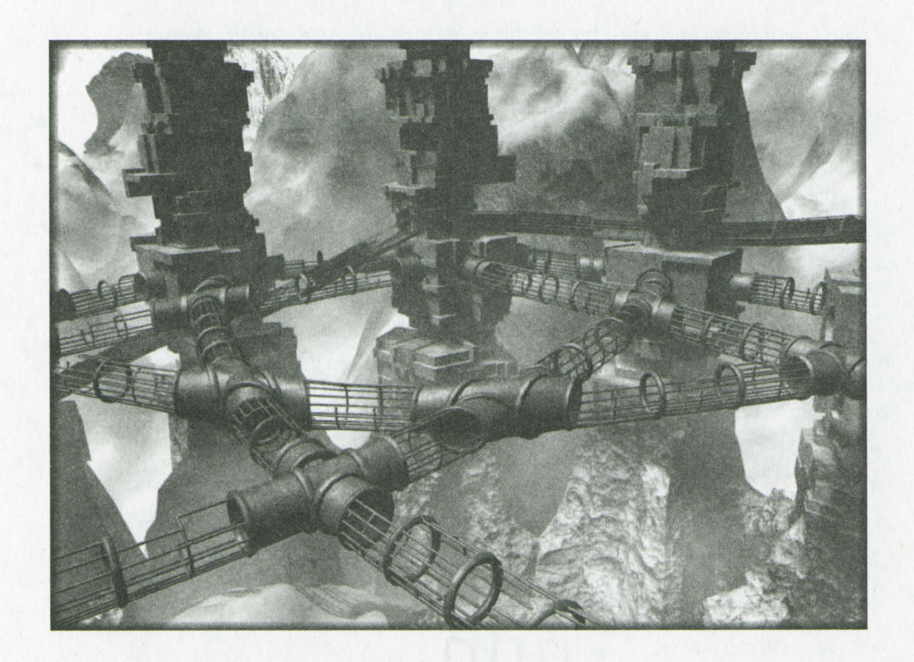
7000 Jahre lang lag der Nebel des Vergessens über den steinernen Zeugen der alten Kultur. 7000 Jahre lang warteten sie darauf, befragt zu werden. 7000 Jahre dauerte es, bis die Menschheit reif zu sein schien – für die Neuentdeckung dieser alten Welt.

Jacques Moreau – der Grabungsleiter der neunköpfigen Expedition – ist verzweifelt: Zuerst die verschwundenen Artefakte und jetzt auch noch dieser Unfall, bei dem der Sprachwissenschaftler des Teams zu Schaden kam ... Was geschieht hier?
Hat der exzentrische Dr. Eric Dennendahl vielleicht doch recht? Sind hier übernatürliche Kräfte am Werk? Gibt es eine Rache der Götter?...Oder ist das Problem eher irdischer Natur? Ein eiskaltes Verbrechen – begangen aus Neid und Habgier? - Was hat der brubbelige Grabungstechniker Rudolf Pankraz damit zu tun?

Sie schlüpfen in die Rolle eines jungen Assistenten bei archäologischen Ausgrabungsarbeiten. Anfänglich um Mithilfe bei der Aufklärung von Diebstählen wertvoller Artefakte gebeten, stolpern Sie unversehens in ein aufregendes Abenteuer.

Nachdem Sie fast von der herunterstürzenden Decke einer Katakombe erschlagen wurden, sich grundlos von dem eingebildeten Taddeus Zech beleidigen lassen mussten und schließlich nach einem Schlangenbiß auch noch einem sprechenden Drachen begegnen, wird Ihnen klar: Der Schlüssel zur Aufklärung der Vorfälle liegt in einem uralten Geheimnis Ba-itans - einer Zivilisation, die bereits vor 7000 Jahren über eine hoch entwickelte Informationstechnologie verfügte.

Helfen Sie Jacques Moreau dabei, den Täter zu entlarven. Machen Sie sich auf die Suche nach den Chaostafeln. Gewinnen Sie den Wettlauf um das geheimnisvolle Artefakt der Ba-itaner.



SPIELNAVIGATION

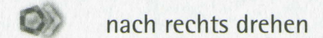
FORTBEWEGUNG

Die Fortbewegung im Spiel erfolgt mit Hilfe von Mausklicks. Wenn Sie den Mauszeiger über den Bildschirm bewegen, so verändert sich an vielen Stellen seine Gestalt. Die folgenden Formen zeigen Ihnen Fortbewegungsmöglichkeiten an:

 Standardcursor

 vorwärts gehen / nach oben gehen

 nach links drehen

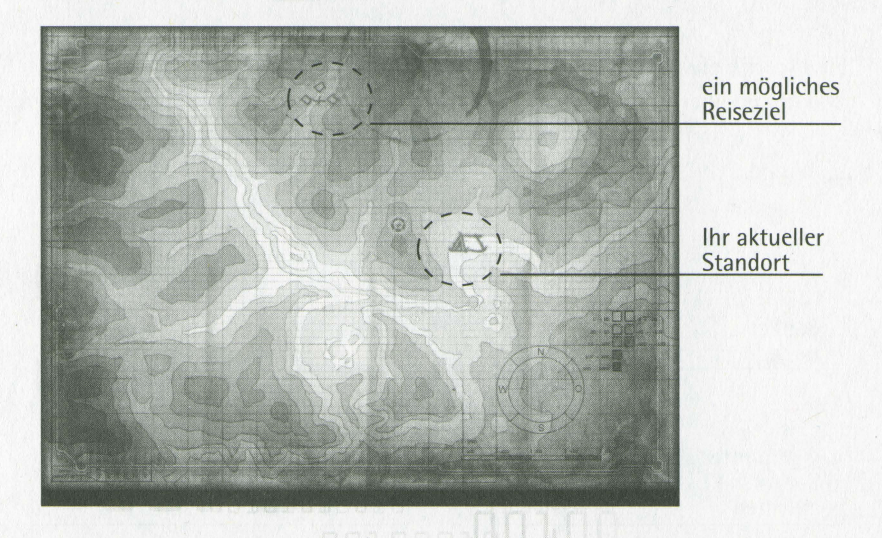
 nach rechts drehen

zurück gehen / nach unten gehen

(rotierend) um 180° drehen

ORTSWECHSEL

Von Jacques Moreau erhalten Sie eine Karte des Ausgrabungsgebietes. Über diese Karte können Sie die verschiedenen Orte Ba-itans erreichen. Zu Beginn des Spiels sind jedoch noch nicht alle Reiseziele verzeichnet. Indem Sie die Aufträge der Archäologen erfüllen, werden sich Stück für Stück neue Regionen erschließen. Bis auf wenige Ausnahmen können Sie zu jedem beliebigen Zeitpunkt und von jeder beliebigen Stelle aus auf die Karte zugreifen und einen Ortswechsel vornehmen. Aktivieren Sie dazu das Spielmenü und wählen sie dann die Schaltfläche KARTE. Klicken Sie nun mit der Maus auf das gewünschte Reiseziel. Der Ort, an dem Sie sich gerade befinden, wird leuchtend rot dargestellt. Wenn Sie keinen Ortswechsel vornehmen möchten, dann klicken Sie einfach wieder auf ihren aktuellen Standort.



Interaktionen

Um die zahlreichen Rätsel lösen zu können, müssen Sie mit der Welt von INFORMATICUS interagieren. Alle Interaktionsmöglichkeiten werden Ihnen durch eine Veränderung der Gestalt des Mauszeigers signalisiert.

- Standardcursor
- erweiterte Interaktionsform
- Gegenstand verschieben
- Schalter, Hebel usw. benutzen

Das Interaktionsmenü

Neben den einfachen Interaktionsmöglichkeiten wie dem Bedienen von Schaltern oder Hebeln und dem Verschieben von Gegenständen bietet INFORMATICUS erweiterte Interaktionsformen. Zum Beispiel werden Sie Gegenstände aufnehmen und an anderer Stelle wieder einsetzen müssen. Einige Probleme werden Sie nur lösen können, wenn Sie sich mit den Cha-

rakteren im Spiel unterhalten und Gegenstände mit ihnen austauschen. Eine solche erweiterte Interaktionsform wird ihnen durch den entsprechenden Mauszeiger über dem Zielobjekt (Person, Gegenstand usw.) signalisiert. Klicken Sie dann bitte mit der linken Maustaste und halten sie die Maustaste gedrückt. Das fünfteilige Interaktionsmenü öffnet sich.

1. mit der Person reden

2. den Gegenstand ins Inventar aufnehmen

3. einen Inventargegenstand auf das Zielobjekt anwenden/ Gegenstand benutzen

4. verknüpftes Thema im Digitalen Wissensspeicher aufrufen

5. der Person einen Inventargegenstand geben

Bewegen Sie die Maus bei gedrückter linker Maustaste über eine der Schaltflächen und lassen Sie erst dann die Maustaste los. Dadurch wählen Sie die entsprechende Interaktionsform aus.
Im Interaktionsmenü stehen Ihnen nur diejenigen Schaltflächen zur Verfügung, die zu einer sinnvollen Interaktionsform mit dem Zielobjekt führen. Das Zielobjekt „sagt" Ihnen also, auf welche Art und Weise Sie mit ihm interagieren können. Zum Beispiel sind Dialoge nur mit Personen möglich. Aktive Schaltflächen werden hell erleuchtet, inaktive dagegen leicht abgedunkelt dargestellt

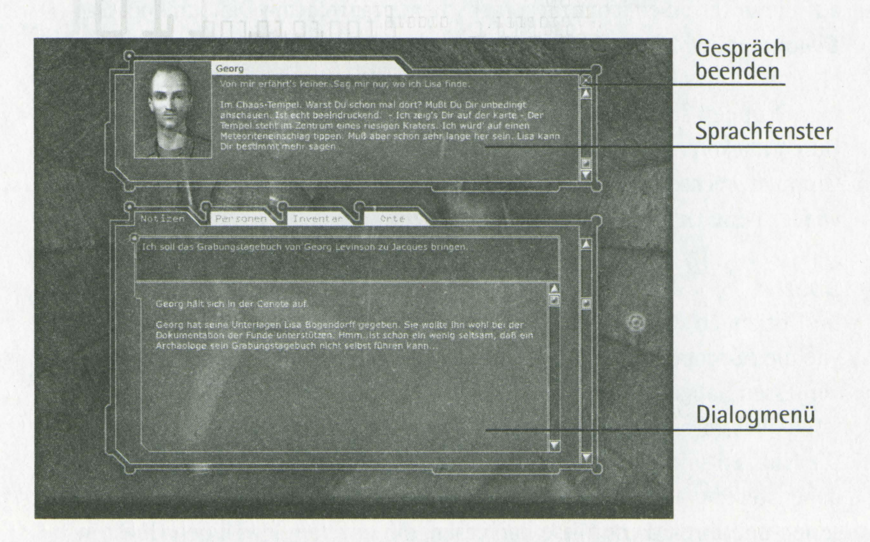
Benutzen von Gegenständen
Die Inventarschaltflächen (2) und (3) stehen Ihnen nicht zur Verfügung, wenn das Zielobjekt eine Person ist.
Wählen Sie die Schaltfläche (2), wenn Sie einen Gegenstand in das Inventar aufnehmen wollen. Wählen Sie die Schaltfläche (3) wenn Sie einen Inventargegenstand auf das Zielobjekt anwenden wollen. In diesem Fall öffnet sich das Inventarfenster und Sie können den gewünschten Gegenstand durch Klicken mit der linken Maustaste auswählen. Ist das Zielobjekt nicht mit dem ausgewählten Gegenstand kombinierbar, so ertönt ein Signal und der Gegenstand verbleibt im Inventar.

Sprechen mit Personen

Die Dialogschaltflächen (1) und (5) stehen Ihnen nur zur Verfügung, wenn das Zielobjekt eine Person ist.

Wählen Sie die Schaltfläche (1), wenn Sie der Person einen Inventargegenstand geben wollen. In diesem Fall öffnet sich das Sprachfenster und das Dialogmenü mit aktiviertem Inventarfenster und Sie können den gewünschten Gegenstand durch Klicken mit der linken Maustaste auswählen. Falls der Charakter den Gegenstand nicht verwenden kann, so wird er Ihnen das mitteilen. Der Gegenstand verbleibt dann im Inventar.

Wählen Sie die Schaltfläche (5), wenn Sie sich mit einer Person über Notizen, andere Personen, deren Aussagen, Inventargegenstände oder Orte unterhalten wollen. In diesem Fall öffnen sich das Sprachfenster und das Dialogmenü, in dem Sie das gewünschte Gesprächsthema auswählen können.



Alle Dialoge werden komplett akustisch wiedergegeben. Im Sprachfenster können Sie den aktuellen Dialog mitlesen. Auf der linken Seite werden ein Bild und der Name Ihres Dialogpartners angezeigt. Nachdem der Dialog beendet ist, haben Sie mit Hilfe des Rollbalkens Zugriff auf den gesamten Text des Dialogs.

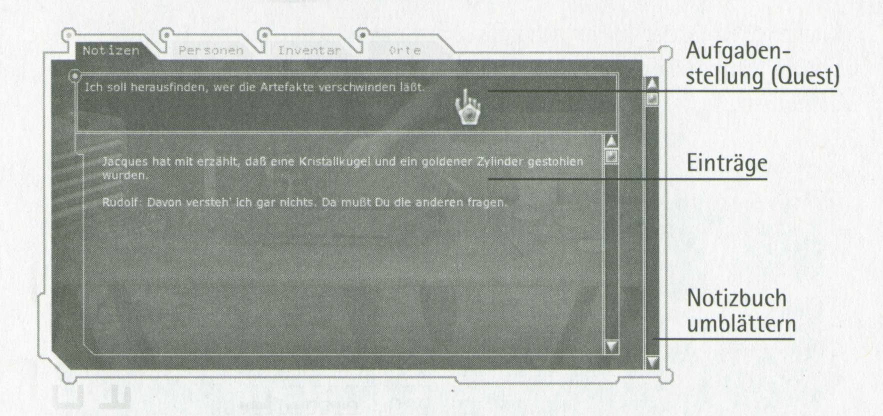
Durch kurzes Drücken der Leertaste können Sie den aktuellen Dialogblock abbrechen. Der Dialog wird mit dem nächsten Dialogblock fortgesetzt. Allerdings sollten Sie mit dieser Funktion vorsichtig umgehen, da einige Dialoge nicht wiederholt werden.
Um das Gespräch mit dem Charakter zu beenden, drücken Sie auf das kleine Kreuz im Sprachausgabefenster rechts oben neben dem Rollbalken.

Das Dialogmenü

Im Laufe des Spiels werden Sie zahlreiche Informationen zusammentragen, Gegenstände einsammeln, Charaktere treffen und Orte kennen lernen. Über all diese Dinge können Sie sich auch mit anderen Charakteren unterhalten - ja, Sie müssen das sogar, um im Spiel voranzukommen. Der Zugriff auf die unterschiedlichen Gesprächsthemen erfolgt im Dialogmenü. Das Dialogmenü wird aktiviert, wenn Sie eine der beiden Dialogschaltflächen (1) und (5) des Interaktionsmenüs drücken. Die Gesprächsthemen sind in vier Gruppen sortiert: Notizen, Personen, Inventargegenstände und Orte. Durch Klicken auf die Tabulatorschaltflächen können Sie zwischen diesen Gruppen wechseln. Während das Dialogmenü geöffnet ist, können Sie immer wieder neue Gesprächsthemen aufgreifen.

Notizen

Im Notizbuch werden wichtige Ereignisse im Spiel ebenso aufgezeichnet wie die Aufgaben (Quests), die Sie von den Archäologen erhalten. Wenn Sie vergessen haben sollten, welche Quests Sie bereits erfüllt haben oder was noch alles zu erledigen ist, dann können Sie sich hier Klarheit verschaffen. Die Notizen sind nach Quests geordnet. Im oberen Teil finden Sie die Aufgabenstellung. Im unteren Teil können Sie alle Ereignisse, Aussagen von Personen und Ihre Erkenntnisse nachlesen, die mit dem jeweiligen Quest in Verbindung stehen.

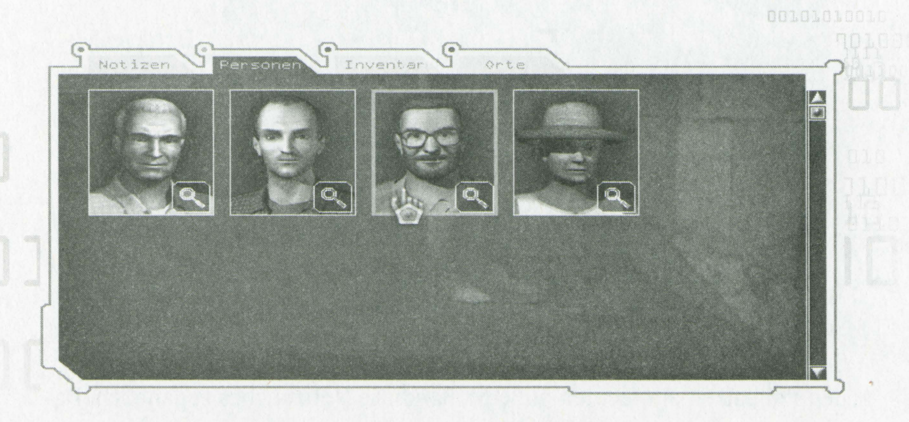


Sie werden im Laufe des Spiels eine Vielzahl von Quests erhalten. Alle Quests, die Sie zu einem bestimmten Zeitpunkt des Spiels beschäftigen, sind über den Rollbalken am rechten äußeren Rand des Notizbuches zugänglich. Damit die ganze Sache nicht zu unübersichtlich wird, kann es schon mal vorkommen, dass ein erledigter Quest aus dem Tagebuch verschwindet. Aber seien Sie beruhigt, es gab dann da auch wirklich nichts mehr für Sie zu tun.
Solange ein Quest nicht erfüllt ist, können Sie die jeweilige Aufgabenstellung als Gesprächsoption benutzen. Sie erkennen einen aktiven Quest an dem orangen Rahmen, der bei einer Mausbewegung über den Bereich der Aufgabenstellung erscheint. Klicken Sie dann mit der linken Maustaste und ihr Gesprächspartner wird Ihnen Rede und Antwort stehen. Inaktive oder bereits erledigte Quests lassen sich nicht als Gesprächsthemen auswählen.
Jedes Mal, wenn Sie von einem Gesprächspartner wichtige Informationen erhalten, werden sie im Notizbuch ergänzt. Neue Einträge werden solange weiß dargestellt, bis Sie einmal die zugehörige Seite im Notizbuch geöffnet haben.

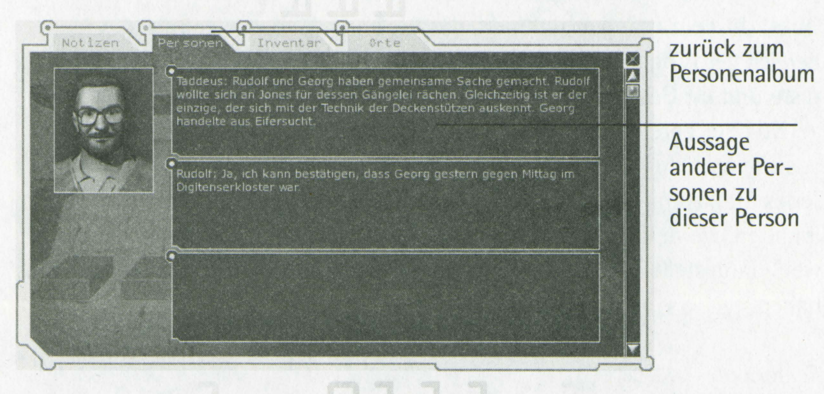
Personen

Im Personalbum können Sie alle Archäologen sehen, denen Sie im Spiel bereits begegnet sind. Die kleinen Lupen auf den Bildern signalisieren Ihnen, dass es noch ein weiteres Fenster gibt, das Informationen enthält, die nur diese Person betreffen.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Bild der Person, über die Sie sich mit ihrem Gesprächspartner unterhalten wollen. Das Personenfenster öffnet sich.



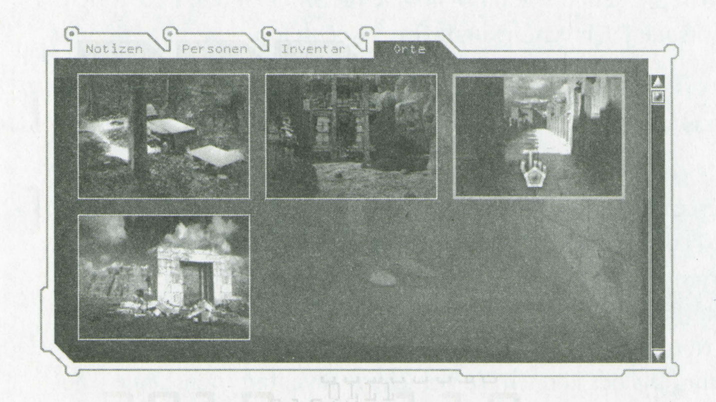
Das Personenfenster bietet Ihnen die Möglichkeit, sich mit Ihrem Gesprächspartner über die aktuell gewählte Person zu unterhalten. Klicken Sie dazu einfach mit der linken Maustaste auf das Bild der Person.



Wenn Sie jedoch die Aussage eines anderen Archäologen über die aktuell gewählte Person als Gesprächsthema auswählen wollen, so bewegen Sie die Maus bitte über den gewünschten Eintrag und klicken Sie die linke Maustaste. Um wieder zum Personenalbum zurückzukehren, klicken Sie bitte auf die Schaltfläche „Personen".

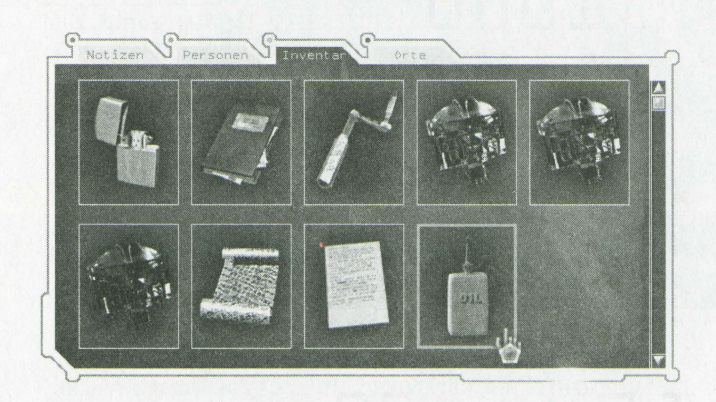
Orte

Im Photoalbum können Sie alle Orte Ba-itans sehen, an denen Sie schon einmal gewesen sind. Reden Sie mit Ihrem Gesprächspartner über einen Ort, indem Sie mit der linken Maustaste auf das betreffende Bild klicken.



Inventar

Im Inventarfenster können Sie alle Gegenstände sehen, die Sie im Laufe des Spiels eingesammelt oder von den Archäologen bekommen haben. Reden Sie mit Ihrem Gesprächspartner über einen Gegenstand, indem Sie mit der linken Maustaste auf das betreffende Bild klicken.

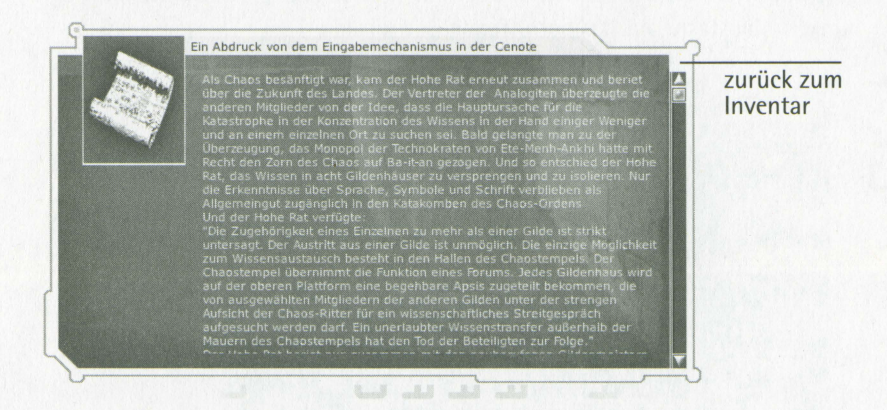


Das Tagebuch

Natürlich haben Sie auch außerhalb von Dialogen Zugriff auf alle Informationen und Personeneinträge in ihrem Notizbuch. Die Seiten des Tagebuchs sind über das Spielmenü erreichbar. Durch Klicken auf die Tabulatorschaltflächen können Sie genau wie im Dialogmenü zwischen den Kategorien „Notizen", „Personen", „Inventar" und „Orte" wechseln.

Das Inventar

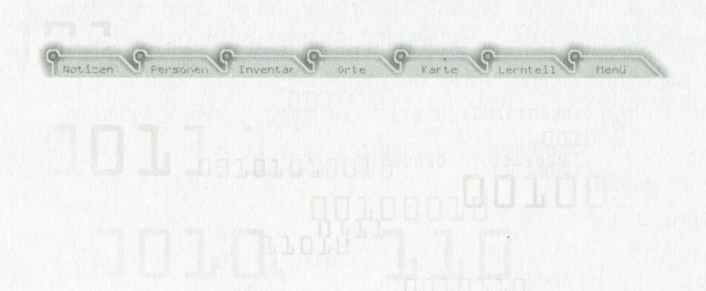
Sicherlich wollen Sie sich in Ruhe einmal ansehen, was Sie da so alles an Gegenständen eingesammelt haben. Dazu haben sie Gelegenheit, wenn Sie im Spielmenü auf die Schaltfläche „Inventar" klicken. Dadurch öffnet sich das Inventarfenster, das Sie bereits aus dem Dialogmenü kennen. Über die Tabulatorschaltflächen können Sie genau wie im Dialogmenü zwischen den Kategorien „Notizen", „Personen", „Inventar" und „Orte" wechseln.
Außerhalb eines Dialogs können Sie sich einige Inventargegenstände jedoch etwas genauer ansehen. Gegenstände, bei denen das möglich ist, sind mit einer kleinen Lupe gekennzeichnet. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Bild des Inventargegenstandes. Dadurch öffnet sich das Fenster der Detailansicht.



Um zum Inventar zurückzukehren, klicken Sie bitte auf das kleine Kreuz in der rechten oberen Ecke.

Das Spielmenü

Wenn Sie im Spiel die Maus an den unteren Bildrand bewegen, öffnet sich das Spielmenü. Hier haben Sie Zugriff auf Ihr Tagebuch mit den Seiten „Notizen", „Personen" und „Orte" sowie auf das „Inventar". Kurz nach Spielbeginn erhalten Sie eine Karte und einen Digitalen Wissensspeicher. Wenn Sie im Besitz der Karte sind, können Sie über die Schaltfläche „Karte" einen Ortswechsel vornehmen. Die Schaltfläche „Lernteil" ermöglicht Ihnen den Zugriff auf den Digitalen Wissensspeicher von INFORMATICUS. Außerdem können Sie über die Schaltfläche „Menü" zum Hauptmenü wechseln.



Das Wissen von Informaticus

INFORMATICUS bietet drei Möglichkeiten, den Digitalen Wissensspeicher aufzurufen:

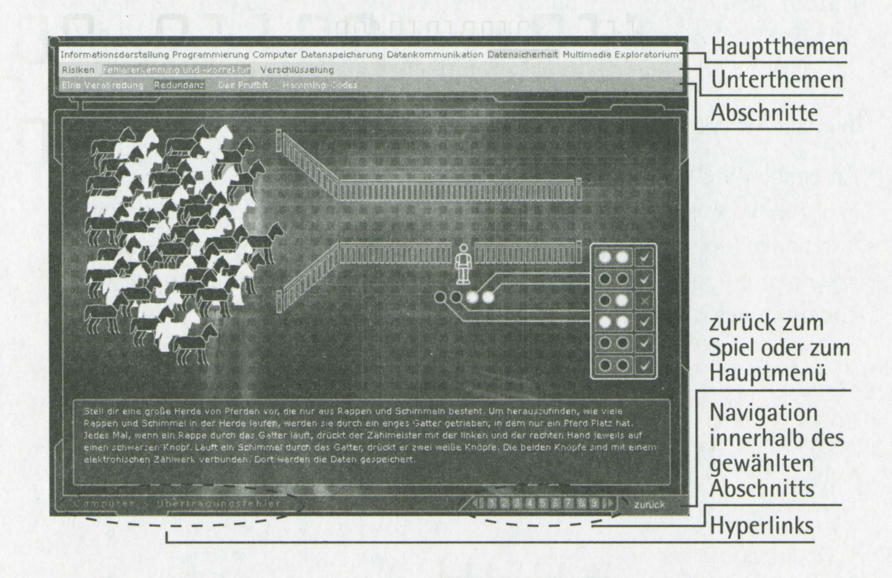
1. unabhängig vom Spiel über den Menüpunkt „Lernteil" im Hauptmenü
2. jederzeit während des Spiels über die Schaltfläche „Lernteil" des Spielmenüs
3. während des Spiels an einigen Interaktionsflächen über die Schaltfläche (4) des Interaktionsmenüs

Der Weg über das Haupt- und das Spielmenü führt immer an den Anfang des Digitalen Wissensspeichers, während die Verwendung des Interaktionsmenüs einen themenbezogenen Abschnitt im Wissensspeicher aufruft. Natürlich sind auch in diesem Fall alle anderen Themenbereiche verfügbar:

- Informationsdarstellung
- Programmierung
- Computer
- Datenspeicherung
- Datenkommunikation
- Datensicherheit
- Multimedia
- Exploratorium

THEMENAUSWAHL

Durch Klicken auf eines der Hauptthemen in der obersten Zeile füllt sich die darunterliegende Zeile mit den Unterthemen. Viele Unterthemen sind in weitere Abschnitte gegliedert, die nach Klick in der dritten Zeile dargestellt werden. Alle sichtbaren Menüpunkte sind anwählbar, so dass sie auch aus einer beliebigen Lernteilseite heraus das Kapitel wechseln können.



NAVIGATION INNERHALB EINES ABSCHNITTS

Ein Abschnitt besteht oft aus mehreren Seiten. Über das Navigationsfeld in der rechten unteren Ecke können Sie sich innerhalb eines Abschnitts bewegen. Dabei haben Sie entweder die Möglichkeit, auf die gewünschte Seitenzahl zu klicken, oder aber Sie verwenden die beiden kleinen Navigationspfeile links und rechts neben den Seitenzahlen.

Hyperlinks

Wenn Sie irgendwo auf eine Seite innerhalb des Digitalen Wissensspeichers springen (zum Beispiel aus dem Spiel heraus durch die Glühbirnen-Schaltfläche des Interaktionsmenüs), dann kann es durchaus passieren, dass Sie auf ein Wort oder eine Aussage stoßen, die an anderer Stelle erklärt werden. Deshalb gibt es auf vielen Seiten am linken unteren Rand Hyperlinks. Nutzen Sie die Hyperlinks durch Mausklick, um schnell zu dem durch das Schlüsselwort bezeichneten Abschnitt zu springen.

Interaktionen

An einigen Stellen des Digitalen Wissensspeichers sind Interaktionen möglich oder ist Ausprobieren gefragt. Es gibt auch Rätsel im Spiel, die sich nur sinnvoll mit Hilfe der interaktiven Bereiche im Lernteil lösen lassen. Sie erkennen interaktive Schaltflächen und Eingabemöglichkeiten an der Veränderung des Mauszeigers oder durch Hinweise im Text.



Mauszeiger signalisiert Interaktionsmöglichkeit

Lernadventures – ein Abenteuer für die ganze Familie

Gemeinsam knobeln und raten ist einfach spannender und meistens auch erfolgreicher als alleine. Das gilt auch für Computerspiele und genau so für unsere Lernadventures.

Vielleicht haben Sie ja als Mutter oder Vater dieses Lernadventure für Ihr Kind gekauft? Dann riskieren Sie doch mal einen Klick. Sie werden sehen, die Bedienung ist kinderleicht und Sie können sich sicher Einiges von Ihrem Kind erklären lassen. Vielleicht erinnern Sie sich ja noch an so manches Wissen aus Ihrer Schulzeit.

Aber auch wenn du als Jugendlicher die Software selbst gekauft oder geschenkt bekommen hast, zeige doch mal deinen Freunden oder auch den Eltern oder Großeltern, womit du dich beschäftigst. Die werden erstaunt sein, dass es auch Spiele gibt, die ohne Ballern auskommen und trotzdem spannend sind. Manche Rätsel sind ganz schön knifflig, da hilft es wenn andere mitdenken. Und auch beim Durchsuchen von Räumen gilt: vier (und mehr) Augen sehen mehr als zwei.

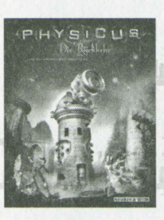
Falls für mehrere Spieler nur ein PC in der Familie vorhanden ist – es können problemlos unterschiedliche Spielstände gesichert werden.

In diesem Sinne, viel Glück bei der gemeinsamen Mission!

Lust auf noch mehr Lernadventures

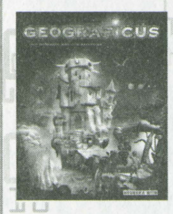
Für alle Freunde spannender Lernadventures gibt es hier Nachschub:

Physicus – Die Rückkehr
... und Physik wird zum Abenteuer



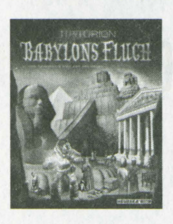
CD-ROM für
Mac/Windows
ISBN 3-12-135082-X

Geograficus
... und Geografie wird zum Abenteuer



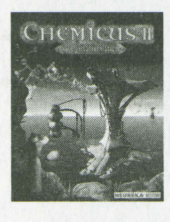
CD-ROM für
Mac/ Windows
ISBN 3-12-135081-1

Historion – Babylons Fluch
... und Geschichte wird zum Abenteuer



CD-ROM für
Windows
ISBN 3-12-135072-2

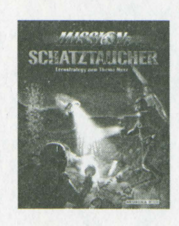
Chemicus II
... und Chemie wird zum Abenteuer



CD-ROM für
Mac/ Windows
ISBN 3-12-135064-1

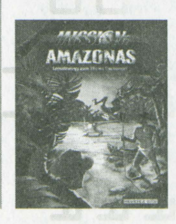
... oder mal eine Lernstrategy ausprobieren?

Mission: Schatztaucher



CD-ROM für
Windows
ISBN 3-12-135074-9

Mission: Amazonas



CD-ROM für
Windows
ISBN 3-12-135078-1

TIPPS UND TRICKS

Erforschen Sie alle Szenen sehr genau, damit Sie versteckte Hinweise und Gegenstände nicht übersehen. Unterhalten Sie sich mit allen Archäologen. Einige geben Ihnen wichtige Hinweise zur Lösung der Rätsel. Brechen Sie Dialoge und Zwischenszenen möglichst nur ab, wenn Sie deren Inhalt schon kennen.

Spielen Sie Detektiv. Konfrontieren Sie die einen Archäologen mit den Aussagen der anderen Archäologen. Wenn Sie gar nicht mehr weiterwissen, lohnt vielleicht auch ein Gespräch mit Jacques Moreau im Camp.

Achten Sie auf die Einträge im Notizbuch. Versuchen Sie, offene Quests abzuschließen. Oftmals bekommen Sie erst dann die Gelegenheit, sich mit einem Archäologen über andere Dinge zu unterhalten.

Einige Rätsel im Spiel lassen sich besser mit Hilfe der Interaktionsbereiche im Digitalen Wissensspeicher lösen. Achten Sie auf die Glühbirnen-Schaltfläche im Interaktionsmenü. Ein Klick geleitet Sie direkt zum verknüpften Thema im Lernteil.

Wenn Sie im Inventar die Maus über einen Gegenstand bewegen, erscheint am unteren Bildrand eine Erklärung. Sie soll Ihnen einen kleinen Denkanstoß geben, wo der Gegenstand einzusetzen ist.
Bitte beachten Sie die LIESMICH-Datei und die HOTLINE-Datei, die mit dem Produkt installiert werden. Die LIESMICH-Datei gibt Tipps für eventuelle technische Probleme. Die HOTLINE-Ddatei enthält eine nützliche Checkliste für
den Kontakt mit dem KLETT HOTLINE-SERVICE. Beide Dateien können aber auch direkt von der CD-ROM gestartet werden, falls es Schwierigkeiten bei der Installation gibt.

Das Team von Informaticus

Produktmanagement und Projektleitung HEUREKA-Klett Softwareverlag
Harry Zuber

Projektleitung BVM
Sascha Böhme

Idee
Anke Noack | Carsten Henssinger
David Immanuel Richter | Jan Schneider
Sascha Böhme | Sven Hermann

Story | Konzept | Drehbuch
David Immanuel Richter | Sascha Böhme

Technisches Konzept
Carsten Henssinger
David Immanuel Richter

2D-Design
Jan Schneider

Lernteil-Grafiken
Pauline Kortmann

Setdesign
Anke Noack
Jan Schneider

3D Modelling und Animation
Alexander Hass | Anke Noack
Angel Vassilev | Dobri Georgiev
Jan Schneider | Nikolay Katzarov
Nils Weiszenburger | Peter Kotchevsky
Rayk Hemmerling | Uwe Hecht

Charactermodelling und Animation
Nikolay Katzarov | Sven Sticha
Alexander Haß

Autoren des Lernteils
David Immanuel Richter | Sven Hermann

Fachliche Beratung
Dietmar Wagener

Programmierung
Sandra Warmbrunn | Sven Hermann
Uli Voigt | Volker Wolf

Montage
Sascha Böhme

Video und Special Effects
Angel Vassilev | Jan Schneider
Sascha Böhme | Uwe Hecht

Sound und Musik
Jan Ullmann – Audio Berlin
Matthias Scheuer – Audio Berlin

Sprecher und ihre Rollen

Caroline Sanchez	Sarah T. Fork
Christian Eckert	Spieler
Dirk Müller	Taddäus Zech
Ernst Meinke	Jacques Moroe
Gunnar Helm	Georg Levinson
Regine Albrecht	Lisa Bogendorff
Sebastian Jacob	Eric Dennendahl
Silvia Missbach	Nathalie Cedrac
Ulrich Voß	Rudolf Pankratz

Klett Hotline-Service • Checkliste für Ihren Kontakt mit uns

Der Klett Hotline-Service bietet Ihnen schnelle Hilfe bei technischen Problemen mit unseren Lernprogrammen. Damit wir Ihre Fragen umfassend beantworten können, benötigen wir einige Informationen zu Ihrer PC-Ausstattung und zum aufgetretenen Problem. Diese Checkliste soll Ihnen dabei helfen.

So erreichen Sie uns: **Rund um die Uhr: www.klett-verlag.de/support**

Telefon: **0190/64 60 60 (0,412 €/min) (Mo bis Fr 13 - 17 Uhr)**
Fax: **0711 - 6672-2011**
E-Mail: **klett-hotline@klett-mail.de**
Post: **Ernst Klett - Hotline-Service - Postfach 10 60 16 • 70049 Stuttgart**

Bitte tragen Sie Ihre Antworten in das Formular ein bzw. markieren Sie die zutreffenden Angaben, drucken Sie es aus und rufen Sie uns an, oder senden Sie uns die Checkliste per Post, Fax oder eMail.
Vielen Dank für Ihre Mithilfe!

Checkliste

Name, Vorname: ______

Straße: ______

Postleitzahl/Ort: ______

Telefon: ______ Fax: ______

eMail: ______

Klett-Kundennummer: ______

Produktinformation

Titel Ihrer Klett-Software: ______

Versions-, Bestellnummer: ______

Wortlaut der Fehlermeldung/Beschreibung des Fehlers: ______

______

(Tipp für Windows 95/98: Klicken Sie bei Auftauchen der Fehlermeldung auf „Details". Markieren Sie den gesamten Meldetext mit der linken Maustaste. Kopieren Sie den markierten Text (rechte Maustaste). Öffnen Sie diese Datei HOTLINE.TXT und fügen Sie den Meldetext (rechte Maustaste) ein:)

Wann ist der Fehler aufgetreten? ______
(Installation, Programmstart, Programmablauf, Beenden des Programms, Drucken, Sonstiges?)

Hardware: Prozessor: ❑ 486 ❑ Pentium ______ ❑ Sonstige ______

Betriebssystem: (Bitte bei Windows Versionsnummer angeben)
❑ DOS ❑ Win ______ ❑ Linux ❑ AppleMAC
❑ Sonstige ______

Soundkarte (Hersteller/Typ): ______

Grafikkarte (Hersteller/Typ): ______

CD-ROM-Laufwerk: ______

Sonstige Hardwarekomponenten: ______

Speicher: Hauptspeicher: ______ MB RAM

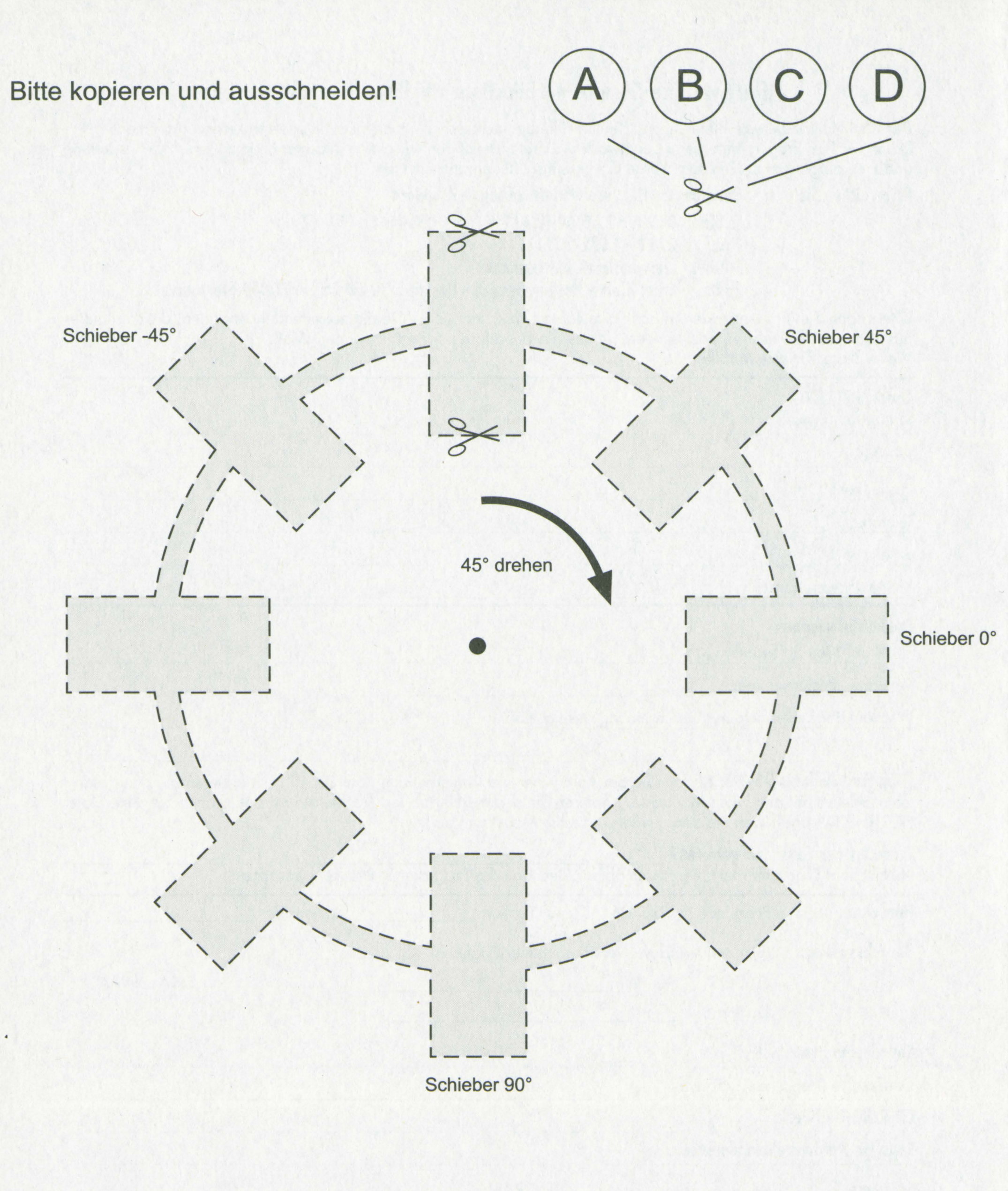
Besondere Softwarekomponenten oder andere Desktop-Programme:

Antivirenprogramm (Hersteller/Version): ______

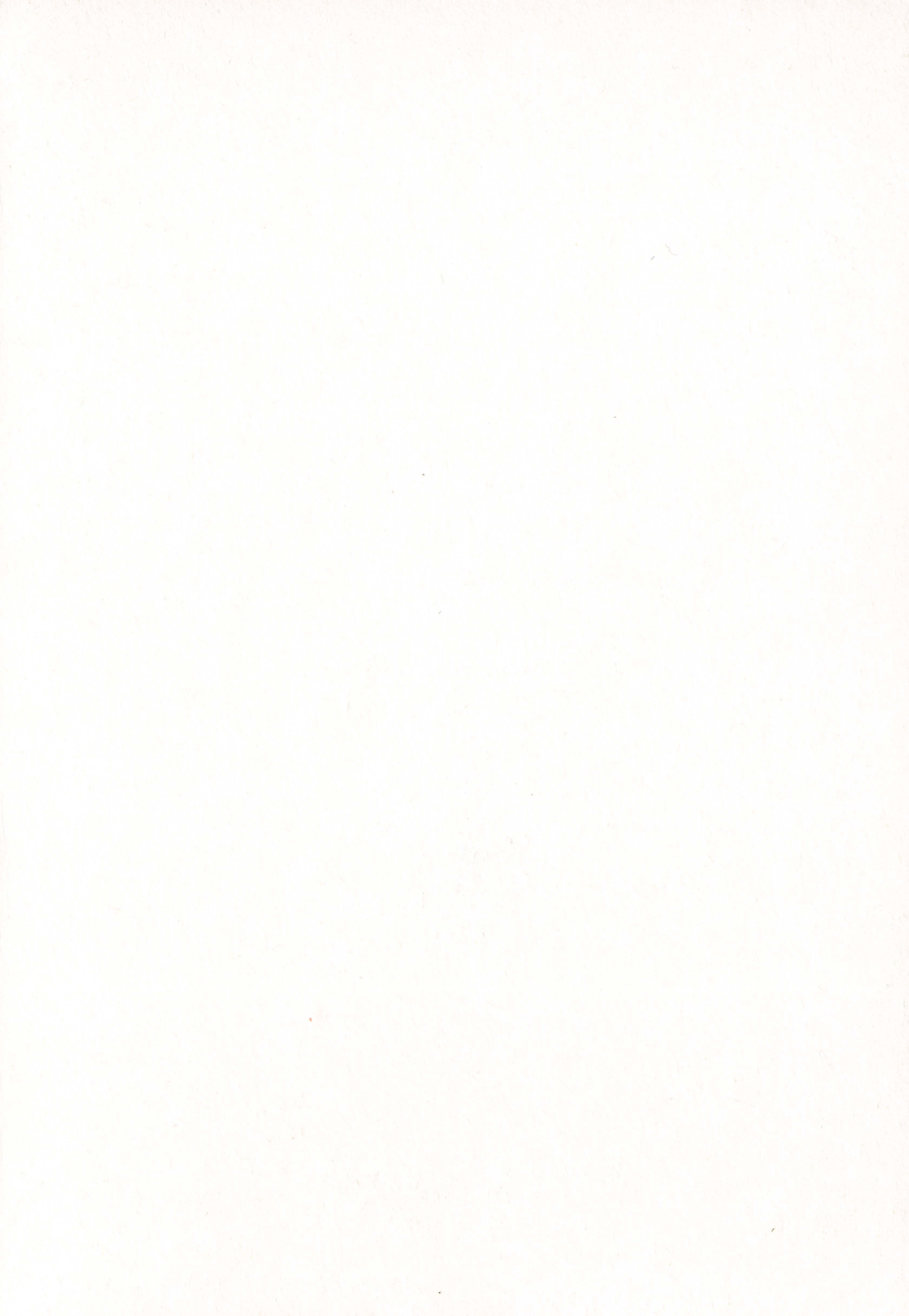
Inhalt der Autostart-Gruppe: ______
(Win 95/98 Einträge in der Autostart-Gruppe können Sie sich über das Menü START - PROGRAMME - Autostart anzeigen lassen; Win3.x Sie können sich Einträge über Programm-Manager - Autostart anzeigen lassen)

Sonstige Bemerkungen: ______

______



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
45° drehen																					
Schieber 90°																					
Schieber 45°																					
Schieber 0°																					
Schieber -45°																					





... UND INFORMATIK WIRD ZUM ABENTEUER

DAS OFFIZIELLE LÖSUNGSBUCH
INFORMATICUS

führt Sie Schritt für Schritt durchs Spiel
und trotzdem bleibt es spannend!

ISBN 3-12-110208-7

(64 Seiten, vierfarbig € 7,95)



